

## **Aprendizaje cooperativo y gamificación en el aula: posibles escenarios para mejorar el rendimiento académico y las experiencias de aprendizaje**

La calidad educativa está mediada por el docente y por su acción. Este puede aumentar la calidad educativa, estimulando nuevos conocimientos, la curiosidad entre los estudiantes y el aprendizaje autodirigido o, por lo contrario, degradar la misma calidad educativa (Clark, 1995).

Esta investigación combina tres técnicas innovadoras: aprendizaje cooperativo, educación entre iguales y la gamificación del aprendizaje a través de la herramienta kahoot. Estas metodologías docentes se comparan con un tipo de enseñanzas más “tradicional” como son las clases magistrales.

La investigación se desarrolla a lo largo de 3 cursos (2015-18) en la asignatura Trabajo social con comunidades. Se crean 2 grupos experimentales, donde, en un grupo se combina la pair education y el aprendizaje cooperativo, y al segundo grupo experimental se añade la herramienta de gamificación kahoot. Mientras en el grupo de control se imparte la docencia con clases magistrales.

El objetivo ha sido comprobar si las técnicas colaborativas y la gamificación del aprendizaje mejoran el rendimiento académico de los estudiantes, así como su grado de satisfacción con la experiencia del aprendizaje.

Para comparar los 3 grupos se utiliza la T de student para muestras independientes y el análisis de la varianza (ANOVA).

Los resultados avalan la bondad del planteamiento, demostrando que el aprendizaje mediado por técnicas más colaborativas en lugar de las tradicionales, incrementan significativamente el rendimiento académico ( $M = 9.18$ ;  $p < .01$ ) y la satisfacción con la misma experiencia de aprendizaje

( $M=4,53$ ;  $p>.01$ ), especialmente cuando se combina el aprendizaje cooperativo con técnicas de gamificación. Incrementando también el grado de satisfacción con el docente ( $M=4,73$ ;  $p<.01$ ).

En conclusión, para corroborar la bondad de estas metodologías docente y su posible generalización, es necesario reproducir la misma investigación con distintas asignaturas y grados.

Palabras claves: aprendizaje cooperativo; gamificación; rendimiento académico